

## PELATIHAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PROFESIONALISME GURU DI SMP ALAM KARAWANG PADA MASA PANDEMI COVID-19

Attin Warmi<sup>1</sup>, Alpha Galih Adirakasiwi<sup>2</sup>, Ahmad Nawawi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Singaperbangsa Karawang. Email: [attinwarmi@fkip.unsika.ac.id](mailto:attinwarmi@fkip.unsika.ac.id)

<sup>2</sup>Universitas Singaperbangsa Karawang. Email: [alpha.galih@fkip.unsika.ac.id](mailto:alpha.galih@fkip.unsika.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas Singaperbangsa Karawang. Email: [ahmadnawawi@gmail.com](mailto:ahmadnawawi@gmail.com)

### ABSTRACT

*The Covid-19 pandemic has forced teachers to be creative in making media so that they can convey material easily. One that can be developed is animation-based video media. The purpose of this service is to provide training in the development of animation-based videos using plotagon. The activity was carried out on October 13, 2021 online by following the stages of planning, implementation and evaluation. Based on the discussion that has been discussed, the training activities for the development of animated video media using the platform received a positive response by the trainees and were able to assist teachers in developing teacher professionalism.*

**Keywords:** *Animated videos, teacher professionalism*

### ABSTRAK

*Pandemi Covid-19 telah memaksa guru untuk kreatif dalam pembuatan media agar mereka dapat menyampaikan materi dengan mudah. Salah satu yang bisa dikembangkan adalah media video berbasis animasi. Tujuan dari pelaksanaan pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan dalam pengembangan video berbasis animasi menggunakan plotagon. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2021 secara daring dengan mengikuti tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Berdasarkan pembahasan yang telah dibahas maka kegiatan pelatihan pengembangan media video animasi menggunakan platogon direspon positif oleh peserta pelatihan dan mampu membantu guru dalam mengembangkan profesionalisme guru.*

**Kata Kunci:** *Video animasi, profesionalisme guru*

### PENDAHULUAN

Covid-19 membuat perubahan yang sangat mendasar pada dunia pendidikan. Pemerintah mengambil kebijakan sejak Maret 2020 bahwa pembelajaran tatap muka di sekolah di hentikan sementara dan dilaksanakan pembelajaran dengan sistem daring menggunakan berbagai macam platform yang sudah ada mulai dari *google classroom*, *edmodo* dan yang lainnya.

Pemerintah membuat kebijakan dengan alasan agar sekolah tidak menjadi tempat menyebarnya Covid-19 (Khasanah dkk, 2020; Pujilestari, 2020). Hal ini dikarenakan jika tatap muka tetap dilaksanakan maka akan menimbulkan kerumunan antara siswa dan

guru yang berada di kelas. Pembelajaran dengan sistem daring menjadi dilema karena guru harus berhadapan dengan situasi yang benar-benar baru terutama guru yang tidak terbiasa menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran daring.

Namun demikian, keadaan tersebut memaksa guru harus cakap terhadap teknologi dan tidak ada alasan guru tidak mampu menggunakannya, karena pembelajaran daring pada waktu itu dilaksanakan hampir 1,5 tahun. Fenomena ini menjadi peluang untuk dosen atau guru dalam mengembangkan kemampuan pembuatan media agar dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di masa pandemik covid-19 dengan sistem pembelajaran daring. Salah satu bentuk profesionalisme yang dapat dilakukan guru adalah dengan mengembangkan media untuk pembelajaran.

Profesionalisme sebagai berikut: Profesionalisme adalah sebutan yang mengacu kepada sikap mental dalam bentuk komitmen dari pada anggota suatu profesi untuk senantiasa mewujudkan dan meningkatkan kualitas profesionalnya ( Anwar, 2020; Ariyani, 2017). Seorang guru yang memiliki profesionalisme yang tinggi akan tercermin dalam sikap mental serta komitmennya terhadap perwujudan dan peningkatan kualitas profesional melalui berbagai cara dan strategi” ( Anwar, 2018) (Roza dkk, 2019). Oleh karena itu peningkatan kualitas guru menjadi penting agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik (Subaidi et al., 2020; Utami & Sutrisno, 2017).

Pengembangan media menjadi tuntutan karena jika tidak mengembangkan media secara tepat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Media pada dasarnya merupakan salah satu sarana yang bisa dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Media yang baik tentu harus memenuhi kaidah-kaidah pengembangan media, seperti media mudah digunakan sampai dengan media bisa digunakan secara berulang-ulang untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.

SMP Alam Karawang merupakan salah satu SMP yang ada di Karawang dan merupakan sekolah yang menerapkan sistem pembelajaran daring selama Covid-19. Hasil wawancara dengan kepala sekolah di SMP Alam Karawang bahwa sebagian guru belum mampu mengembangkan media dalam pembelajaran daring yang dilaksanakan. Kepala Sekolah berharap bahwa guru mendapatkan pelatihan untuk pengembangan media yang interaktif mudah digunakan dan secara praktis dapat digunakan oleh siswa. Tim pengabdian memberikan penawaran solusi kepada Sekolah Alam untuk melaksanakan pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media video animasi 3D.

Video menurut Arsyad (2011) merupakan gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Manfaat media media pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut. 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan (Arsyad, 2011).

Video animasi menjadi peluang untuk dikembangkan karena berbagai platform untuk membuat video animasi dapat dengan mudah digunakan (Mursyidah dkk 2021; Retnawati dkk, 2021). Media animasi bisa menjadi alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa selama pembelajaran daring. Video animasi dapat mudah digunakan karena hampir sebagian siswa sudah menggunakan *smartphone* sehingga ini menjadi peluang untuk dapat digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran (Ismail & Imawan, 2021).

Beberapa platform yang bisa dipilih adalah animaker sampe dengan plotagon animator untuk pembuatan media animasi video berbasis 3D. Video animasi merupakan tayangan yang bergerak yang disertai dengan percakapan yang berisikan ilustrasi materi yang dapat dipahami oleh siswa dengan mudah. Beberapa hasil penelitian (Ponza dkk, 2018; Widiyasanti & Ayriza, 2018; Wuryanti & Kartowagiran, 2016) menunjukkan bahwa video animasi yang dibuat secara bagus dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut maka tim melakukan pengabdian untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi yang dilaksanakan di Sekolah Alam di Kabupaten Karawang

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan profesionalisme guru dalam rangka membuat media video berbasis animasi sebagai bentuk profesionalismenya. Pelaksanaan pengabdian dilaksanakan dengan langkah sebagai berikut:

Dalam pelaksanaan kegiatan diperlukan suatu cara atau metode untuk menunjang dan melancarkan kegiatan pelaksanaan PKM ini. Adapun tahapan kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pemberian materi terkait pembuatan media video animasi secara online dengan menggunakan web pivot
- 2) Pemberian pelatihan secara teori dalam pemanfaatan media video berbasis animasi.
- 3) Merencanakan (*plan*) pembelajaran sesuai dengan pemanfaatan media video berbasis animasi. Pada kegiatan merencanakan (*plan*) ini dilakukan kegiatan menyusun skenario pembelajaran atau scrip yang akan digunakan dalam pembuatan video

- 4) Melaksanakan kegiatan pembuatan media video animasi yang digunakan.
- 5) Merefleksi (*see*) untuk mendiskusikan kekurangan dari pelatihan pembuatan media video berbasis animasi. Kegiatan merefleksi ini merupakan kegiatan berdiskusi bersama – sama untuk mengetahui apa yang menjadi kelebihan dan kekurangan dalam pelatihan yang sudah dilaksanakan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam pelaksanaan pengabdian ini ditekankan pada hasil pengabdian yang dicapai oleh tim setelah melakukan kegiatan melalui pelatihan secara daring pada guru di SMP Alam Karawang. Semua guru yang berjumlah 30 orang diikutkan untuk melaksanakan pelatihan. Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2021 dan dilakukan secara daring. Langkah pertama yang dilakukan adalah membuat cerita atau alur skenario yang akan ditampilkan dalam pembuatan video animasi. Berikut contoh alur cerita yang dibuat.

***(Tampilan tulisan materi Pajak)***

### ***Scene 1.***

***Pada suatu hari.... Desi sedang menghitung uang tabungannya yang telah disimpan dalam celengan selama 1 tahun, ternyata uang yang di tabung Desi berjumlah Rp.2.400.000. Kemudian Desi pergi untuk menyimpan uangnya di Bank, saat diperjalanan Desi bertemu dengan Dika temannya.***

*Dika: "Hai Desi, kamu mau kemana?"*

*Desi : "Hai Dika, aku mau menabung uang ke Bank nih."*

*Dika : "Oohh.... Tau gak Desi? kalau nabung di Bank kita akan dapat bunga loh."*

*Desi : "Bunga?"*

*Dika : "Iya, bunga. Bunga itu tambahan uang yang diberikan dari Bank untuk tabungan kita sesuai dengan modal awal, presentase bunga, dan berapa lama kita menabung."*

*Desi : "Wah...Begitu ya, berarti kalau modal uang yang aku miliki di awal sejumlah Rp.2.400.000 dengan presentase bunga 10% pertahun, lalu berapa bunga yang nantinya aku terima setelah 8 bulan menabung ya?"*

*Dika : "Hmmm.... Ayo kita bantu Desi menghitungnya."*

***Narasi (Ibu guru) : Diketahui modal awal adalah Rp.2.400.000. Presentase bunga adalah 10%. Lama menabung adalah 8 bulan. Rumus bunga per bulan adalah : lama menabung × persentase bunga × modal. Maka bunganya adalah  $8/12 \times 10\% \times Rp.2.400.000 = 8/12 \times 10/100 \times Rp.2.400.000 = Rp.160.000$ . Jadi, bunga yang di dapat Desi setelah 8 bulan menabung adalah Rp.160.000.***

*Desi : "Lalu jika bunga yang diterima setelah 8 bulan menabung sebesar Rp.160.000, berapa ya jumlah uang yang aku punya selama 8 bulan itu?"*

*Dika : "Hm.. Ayo kita bantu Desi menghitungnya!"*

***Narasi (Ibu Guru) : Jumlah uang Desi setelah disimpan selama 8 bulan adalah modal awal + presentase bunga 8 bulan menjadi  $Rp.2.400.000 + Rp.160.000 = Rp.2.560.000$ .***

***(Pemisah materi yaitu tampilan tulisan Bunga Bank)***

**Scene 2.**

**Setelah menghitung bunga tabungannya Desi selama 8 bulan di bank, Desi dan Dika pergi sambil berbincang mengenai tas baru Dika.**

Desi : "Wah Dika, tas kamu bagus sekali. Beli dimana?"

Dika : "Oh ini aku beli di mall. Harga tasnya Rp.80.000 dan dikenakan PPN sebesar 10%."

Desi : "Jadi, setelah dikenakan PPN kamu bayar berapa harga tasnya Dika?"

**Narasi (Ibu Guru) : Pertama, hitung PPN barang yaitu harga barang  $\times$  presentase PPN menjadi  $\text{Rp.80.000} \times 10\% = \text{Rp.8.000}$ . Kedua, hitung harga tas setelah dikenakan pajak yaitu harga barang + PPN barang menjadi  $\text{Rp.80.000} + \text{Rp.8.000} = \text{Rp.88.000}$ . Jadi, uang yang harus dibayar oleh Dika setelah dikenakan PPN saat membeli tas adalah Rp.88.000.**

Dika : "Aku bayar Rp.88.000, Des."

Desi : "Wah, berarti kalau dikenakan PPN kita harus menyiapkan uang lebih ya untuk membayar barang yang kita beli."

Dika : "Iya Desi.. Kalau begitu aku duluan ya, mau beli bakso nih. Bye.. bye.."

Desi : "Bye Dika. Hati-hati ya."

**Scene 3.**

**Setelah berbincang bersama Desi tentang PPN tas barunya, Dika pergi ke warung bakso Ibu Dewi.**

Dika : "Bu Dewi, saya mau beli bakso seporsi ya.. Harganya berapa ya Bu?"

Ibu Dewi : "Seporsi bakso harganya Rp.10.000. Tunggu disana dulu ya Dika nanti dibuatkan."

**Setelah Dika memesan bakso seporsi, Ibu Dewi segera membuatkan baksonya dan pergi mengantarkan langsung ke meja Dika duduk. Dika mengajak ngobrol Ibu Dewi.**

Dika : "Bu Dewi biasanya sehari jual bakso berapa mangkok?"

Ibu Dewi : "Biasanya sehari 1.000 mangkok kejual, Dik."

Dika : "Berarti nanti berapa pajak UMKM yang harus Ibu bayar dalam 1 bulan?"

**Narasi (Ibu Guru) : Pertama, hitung omset sehari yaitu  $1.000 \times \text{Rp.10.000} = \text{Rp.10.000.000}$ . Kedua, hitung omset sebulan yaitu  $30 \times \text{Rp.10.000.000} = \text{Rp.300.000.000}$ . Ketiga, hitung pajak UMKM yaitu omset 1 bulan  $\times$  tarif pajak UMKM menjadi  $\text{Rp.300.000.000} \times 1\% = \text{Rp.3.000.000}$ .**

Ibu Dewi : "Ibu menyetor pajak UMKM atas usaha sendiri sebesar Rp.3.000.000 sebulan ke kas negara melalui bank terdekat, Dika."

Dika : "Oh begitu ya Bu. Berarti besarnya pajak UMKM sebesar 1% dari nilai omset ya, Bu."

Ibu Dewi : "Betul, Dika."

Dika : "Terima kasih Bu Dewi. Kalau begitu saya pamit dulu ya Bu."

Ibu Dewi : "Iya Dika. Hati-hati di jalan ya."

**Narasi (Ibu Guru) : Jadi, kesimpulannya adalah bunga bank pada tabungan dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini.**

**(Tampilan rumus bunga bank)**

**Narasi (Ibu Guru) : Dan pada pajak dapat dibagi menjadi dua yaitu pajak PPN dan pajak UMKM. Pajak PPN dapat dihitung seperti ini.**

**(Tampilan rumus pajak PPN)**

**Narasi (Ibu Guru) : Sedangkan pajak UMKM dapat dihitung seperti ini.**

***(Tampilan rumus pajak UMKM)***

***(Tampilan ucapan terima kasih)***

Setelah alur skenario di buat kemudian tim melakukan pelatihan untuk pembuatan video animasinya sebagai berikut, gambar pelatihan nampak sebagai berikut:



Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan

Kemudian membuka aplikasi untuk proses pembuatannya, dan dapat terlihat tampilannya sebagai berikut:



Gambar 2. Tampilan dalam Membuat Alur Cerita Media Video Animasi

Setelah semua dilaksanakan dengan baik kemudian dilakukan finalisasi video animasi tampilannya sebagai berikut:



Gambar 3. Video Animasi yang sudah di buat.

Pelaksanaan pengabdian mendapat respon yang positif baik dari kepala sekolah maupun guru-guru. Hasil sebaran kusioner mengenai respon peserta pelatihan menunjukkan hasilnya positif. Hal ini dapat dilihat dari hasil berikut:

Tabel 1 Hasil Respon Pelatihan

	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Puas	8	26.67
Puas	16	53.33
Cukup Puas	4	13.33
Tidak Puas	2	6.67

Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa responden pelatihan terbanyak sebanyak 53,33% menjawab puas dengan pelatihan yang dilaksanakan. Pelatihan membuat pemahaman guru dalam membuat video animasi 3D meningkat. Beberapa guru bahkan baru tahu mengenai platform platform dalam membuat video animasi 3D.

Beberapa guru memberikan tanggapan positif mengenai pelatihan yang dilaksanakan sehingga mampu meningkatkan keterampilan dalam membuat video animasi (Hartono & Angin, 2021; Wahyujati, 2021). Hal ini didasarkan pendapat bahwa pengembangan media adalah salah satu bentuk pengembangan profesionalisme guru (Astuti dkk, 2021). Profesionalisme dapat dimaknai bahwa guru memiliki keahlian dalam hal pembuatan media yang digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Yusutria, 2017) menjelaskan tentang profesionalisme guru sebagai berikut: Profesionalisme guru merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat ditunda-tunda lagi, seiring dengan semakin meningkatnya persaingan yang semakin ketat dalam era globalisasi, sesuai dengan kapasitas yang dimilikinya agar dapat berperan secara maksimal, termasuk guru sebagai sebuah profesi yang menuntut kecakapan dan keahlian tersendiri. Profesionalisme tidak hanya karena faktor tuntutan dari perkembangan zaman, tetapi pada dasarnya juga merupakan suatu keharusan bagi setiap individu dalam kerangka perbaikan kualitas hidup manusia. Profesionalisme menuntut keseriusan dan kompetensi yang memadai, sehingga seseorang dianggap layak untuk melaksanakan sebuah tugas. Berdasarkan pendapat tersebut bahwa kelayakan itu bisa dipandang sebagai bentuk guru siap dalam melaksanakan pembelajaran dalam situasi apapun termasuk pada sistem pembelajaran yang menggunakan pembelajaran daring.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan yang telah dibahas maka kegiatan pelatihan pengembangan media video animasi 3D menggunakan platform di respon positif oleh peserta pelatihan dan mampu membantu guru dalam mengembangkan profesionalisme guru.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terimakasih kepada Rektor Universitas Singaperbangsa Karawang yang sudah mensupport kegiatan ini baik materil maupun imateril

## DAFTAR RUJUKAN

- Anwar, A. S. (2020). Pengembangan sikap profesionalisme guru melalui kinerja guru pada satuan pendidikan MTs Negeri 1 Serang. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 147–173.
- Anwar, M. (2018). *Menjadi guru profesional*. Prenamedia Group.
- Ariyani, R. (2017). Kepemimpinan kepala sekolah dalam pengembangan profesionalisme guru. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, I. A. D., Dasmu, D., & Bhakti, Y. B. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Interaktif dengan Powtoon. *Jurnal SOLMA*, 10(1), 61–69.
- Hartono, H., & Angin, J. T. K. P. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Animasi Bagi Siswa SMK Immanuel. *Pubarama: Jurnal Publikasi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Ismail, R., & Imawan, O. R. (2021). Meningkatkan Penguasaan TPACK Guru di Papua Melalui Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(1), 277–288.
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyekti, B. (2020). Pendidikan dalam masa pandemi covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41–48.
- Mursyidah, H., Hermoyo, R. P., Hidayah, E., Rizayana, A., Armando, D., & Malik, A. M. (2021). Pembuatan Video Animasi oleh Guru-Guru MI Muhammadiyah 09 Labuhan sebagai Solusi Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas) Universitas Baturaja*, 1(2), 48–57.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.
- Pujilestari, Y. (2020). Dampak positif pembelajaran online dalam sistem pendidikan Indonesia pasca pandemi covid-19. *Adalah*, 4(1).
- Retnawati, L., Pratama, F., Widiartin, T., Karyanto, N. W., & Adisusilo, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 5(1), 35–44.
- Roza, D., Nurhafizah, N., & Yaswinda, Y. (2019). Urgensi profesionalisme guru pendidikan anak usia dini dalam penyelenggaraan perlindungan anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 277.
- Subaidi, Maswan, & Wibowo, P. A. (2020). Pelatihan penulisan buku ajar bagi guru di MA Safinatul Huda Sowan Kidul Kedung Jepara. *J-Abdipamas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(1), 93–98.
- Utami, P. S., & Sutrisno. (2017). Pelatihan teknik penulisan penelitian tindakan kelas pada guru PPKn MTs di Kabupaten Ponorogo. *J-Abdipamas (Jurnal Pengabdian Kepada*



*Masyarakat*), 1(1), 81–91.

Wahyujati, B. B. (2021). Peningkatan kemampuan guru sekolah dasar melalui pelatihan pembuatan media video pembelajaran interaktif menggunakan ms power point. *ABDIMAS ALTRUIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 94–99.

Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1).

Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2).

Yusutria. (2017). profesionalisme guru dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. *Jurnal Curricula*, 2(1), 38–46.

